PREPARACIÓN

Nota: Estas instrucciones te servirán para preparar una partida de 2 jugadores. Si quieres jugar sin nadie más, consulta las instrucciones para preparar la partida en el apartado «Modo solitario».

1. Separa las cartas de runa, de gema y de gólem en montones individuales.
2. Busca las 4 cartas de runa que tienen un cuadrado ☐ en la esquina inferior izquierda. Barájalas y que cada jugador coja una y la lleve a su mano. Deja junto a ti las otras 2 cartas, pues se usarán en el paso 4.
3. Busca la carta de gema que tiene un círculo ○ en la parte inferior izquierda y devuélvela a la caja, ya que solo se usa en la versión individual del juego.
4. Haz un montón con **todas** las cartas restantes y barájalas. Tendrás un montón con cartas de gólem, de gema y de runa.
5. Retira sus dos cartas superiores y déjalas a un lado. Puede que hagan falta para una acción de recompensa de gema más adelante. Consulta el apartado «Recompensa de carta de gema».
6. Roba 12 cartas del montón que has barajado y disponlas en 4 filas de 3 cartas cada una. Da la vuelta a todas estas cartas para que queden boca arriba.
7. Cada jugador coge 4 gemas. Las 5 gemas restantes se dejan de reserva para que cada jugador pueda disponer de ellas durante la partida.
8. El último jugador que haya hecho un muñeco de nieve será el jugador inicial.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Durante su turno, cada jugador podrá coger una carta de las filas que están boca arriba o 2 gemas de la reserva. Cada carta se puede usar de dos maneras, y las opciones variarán en función del tipo de carta. Las cartas que elija permitirán al jugador obtener recursos, invocar gólems o recibir puntos al final de la partida. Los jugadores completarán sus turnos alternativamente hasta que se produzca el final de la partida.

QUÉ PUEDES HACER DURANTE TU TURNO

Debes coger una carta de las filas que están boca arriba **o bien** 2 gemas del suministro.

COGER GEMAS

Si tienes menos de 2 gemas, puedes coger 2 de la reserva. Si alguna vez quieres coger gemas y no hay suficientes en la reserva, deberás quitarle a tu rival las que falten. Una vez hecho esto, tu turno habrá acabado y le tocará jugar a tu rival.

COGER UNA CARTA Y LLEVAR A CABO UNA ACCIÓN

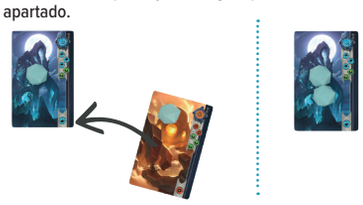
Puedes coger una carta de las filas que están boca arriba. Según el número de cartas que queden en la fila que hayas escogido, haz lo siguiente:

SI HAY 3 CARTAS

Coloca 1 de tus gemas sobre cada una de las cartas que **no** vayas a coger. Deberás tener al menos 2 gemas para poder elegir esta opción. Usa de inmediato la carta que hayas escogido para llevar a cabo una acción de las que se detallan en el siguiente apartado.

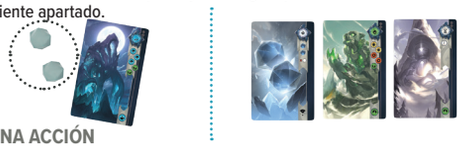
SI HAY 2 CARTAS

Coge la gema que habrá en la carta que hayas escogido y colócala sobre la carta que quede en esa fila. Usa de inmediato la carta que hayas escogido para llevar a cabo una acción de las que se detallan en el siguiente apartado.



SI HAY 1 CARTA

Coge las dos gemas que habrá en la carta y quédatelas. Roba 3 cartas de la parte superior del montón y ponlas boca arriba para hacer una fila nueva. Si no quedan suficientes cartas para hacer una fila completa, se producirá el final de la partida, que se explica en el apartado «Final de la partida».
A continuación, usa de inmediato la carta que hayas escogido para llevar a cabo una acción de las que se explican en el siguiente apartado.

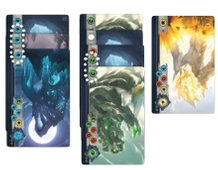


LLEVAR A CABO UNA ACCIÓN

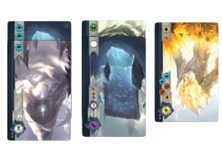
Cuando cojas una carta debes usarla de inmediato para llevar a cabo una acción. Cada carta te ofrece 2 posibles acciones entre las que elegir:

CARTAS DE GÓLEM

- ACCIÓN DE RECURSOS
  Gira la carta escogida 180° de modo que el icono de recurso quede en la esquina superior izquierda.
  Al hacerlo, la convertirás en un recurso. Si ya tienes recursos de ese tipo, coloca la nueva carta sobre ese montón de forma que todos los iconos de recurso queden a la vista. Si se trata de tu primer recurso de ese tipo, comienza una nueva columna con esa carta.
- ACCIÓN DE INVOCAR GÓLEM



  - Cada gólem requiere ciertos recursos, que se indican en el estandarte que hay en la esquina superior derecha de su carta. Para invocar al gólem, tendrás que contar primero con esos recursos en tu zona de recursos. Si entre los requisitos hay un círculo blanco con un número, lo que necesitas es la cantidad indicada de recursos en cualquier combinación de colores. Los recursos que tengan un círculo blanco cuentan como si fueran del mismo color que el primer recurso de su columna. Algunos iconos de recursos no coincidirán con el resto de los de su columna, pero esos recursos no coincidentes podrán usarse igualmente para invocar.
  - Coloca boca arriba y frente a ti el gólem que hayas invocado, junto a cualquier otro gólem que hubieras invocado antes. A continuación deberás coger 1, 2 o 3 cartas de recursos de tu zona de recursos y colocarlas boca abajo debajo del gólem que hayas invocado. Cada carta de recurso eliminada debe tener al menos un icono de recurso que coincida con los que requiriera el gólem que hayas invocado. Tú decides cuántas cartas usar, de 1 a 3; cada carta de recurso que coloques bajo un gólem valdrá 1 punto de victoria al final de la partida. **Nota: Cada uno de los iconos de recurso necesario para invocar un gólem solo podrá coincidir con un icono de recurso de una única carta descartada.**



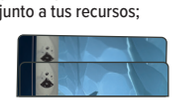
CARTAS DE RUNA

- ACCIÓN DE RECURSOS
  - Gira la carta escogida 180° de modo que los iconos de recursos queden en la esquina superior izquierda. Al hacerlo, la convertirás en 1 o 2 recursos. Cuando se usan como recursos, las cartas de runa **no pueden** encabezar una nueva columna de recursos. Tendrán que colocarse sobre, al menos, otra carta de recurso.
    - Las cartas de runa con 2 iconos de recurso deben colocarse en una columna ya creada que coincida con, al menos, un recurso de esa carta.
    - Las cartas de runa cuyo recurso sea un círculo blanco ○ se pueden colocar en cualquier columna anterior y actuarán como un recurso del mismo tipo que el de la primera carta que se haya colocado en esa columna.
- ACCIÓN DE RESERVARLA PARA LA PUNTUAR
  - Si cuentas con 3 o más gemas, puedes pagar una de ellas a la reserva para llevar la carta de runa a tu mano. Te la quedarás durante el resto de la partida, con la posibilidad de que se convierta en puntos de victoria durante el recuento final. La puntuación de las cartas de runa se explica en el apartado «Puntuación de las cartas de runa».

CARTAS DE GEMA

- ACCIÓN DE RECOMPENSA EN GEMAS
  - Cobra la recompensa que figura en la esquina superior derecha de la carta. Esa recompensa se explica en el apartado «Recompensa de las cartas de gema». Si alguna vez quieres coger gemas y no hay suficientes en la reserva, deberás quitarle a tu rival las que falten.
  - Lleva la carta de gema a tu mano.
- ACCIÓN DE POLVO DE GEMAS
  - Gira la carta escogida 180° de modo que el icono de polvo quede en la esquina superior izquierda. Al hacerlo, la convertirás en polvo de gemas. Coloca esta carta junto a tus recursos; se convertirá en puntos de victoria durante el recuento final.

Una vez que hayas completado una acción con la carta que hayas elegido, tu turno habrá terminado y será el turno de tu rival.



FINAL DE LA PARTIDA

El final de la partida se producirá cuando no haya suficientes cartas en el montón para volver a formar una fila de 3 cartas. Cuando eso ocurra, la partida continuará hasta que ambos jugadores hayan jugado el mismo número de turnos y luego se procederá al recuento final.

RECUENTO FINAL

Cada jugador calculará su puntuación final sumando los puntos que haya obtenido por los siguientes motivos:

- 2 puntos por cada gólem invocado.
- 1 punto por cada carta colocada bajo un gólem invocado.
- 1, 3, 6 o 10 puntos en función de si se tiene 1, 2, 3 o 4 unidades de polvo de gemas junto a los recursos. No se consiguen puntos adicionales por tener más de 4 unidades de polvo de gemas.
- Los puntos ◈ que aparezcan en las cartas de gema que cada jugador tenga en la mano.
- Un número variable de puntos por cada carta de runa que cada jugador tenga en la mano, tal como se describe en el siguiente apartado.

Quien tenga más puntos habrá ganado la partida. Si se produce un empate, ganará quien haya conseguido más puntos por tener gólems invocados. Si el empate persiste, ganará quien haya acumulado la mayor cantidad de puntos por tener cartas colocadas bajo los gólems. Si tras todo lo anterior aún se da un empate, los jugadores compartirán la victoria.

PUNTUACIÓN DE LAS CARTAS DE RUNA

MAESTRE DE LOS ELEMENTOS

Obtienes 2 puntos por cada gólem invocado del tipo correspondiente.

MAESTRE INVOCANTE

Obtienes 7 puntos si has invocado al menos 1 gólem de cada color: rojo, azul, amarillo y verde.

MAESTRE DE LA RESERVA

Obtienes 1 punto por cada ficha de gema que tengas.

MAESTRE DE LAS GEMAS

Obtienes 2 puntos por cada carta de gema que tengas en la mano, hasta un máximo de 6 puntos.

MAESTRE DE LOS RECURSOS

Obtienes 1 punto por cada uno de los recursos que no hayas agotado, hasta un máximo de 6 puntos. Si en una carta figuran varios iconos, todos ellos contarán a efectos de esa puntuación.

RECOMPENSA DE LAS CARTAS DE GEMA

Obtienes, respectivamente 3, 2 o 1 gema de inmediato y 0, 1 o 2 puntos de victoria durante el recuento final.

Obtienes 1 gema de inmediato y juegas otro turno.

(Solo en el modo solitario) Obtienes 1 gema de inmediato.
En ese turno robas 6 cartas del cuadrado en lugar de 5.

Obtienes 1 gema de inmediato. Cuando tengas en la mano las dos cartas que tienen este icono, podrás hacer lo siguiente: Coge las 2 cartas que habías retirado durante la preparación. Lleva a cabo acción con una de estas cartas **de forma gratuita**. Eso significa que o bien puedes usarla para invocar un gólem sin necesidad de tener ni gastar las cartas de recursos correspondientes, o bien cogerla como una carta de runa para puntuar sin necesidad de tener 3 fichas de gema ni de pagar 1 ficha de gema. Retira de la partida la otra carta. **Nota: Su efecto es diferente en las partidas en modo solitario; consulta el apartado «Recompensa de las cartas de gema» del modo solitario para conocer los detalles.**

Obtienes 2 gemas de inmediato.
Puedes descartar esta carta para obtener un recurso temporal del color que quieras. Una vez utilizada de esta manera, pierdes el acceso a ese recurso temporal al final de tu turno, y esa carta de gema se retira de la partida.

MODO SOLITARIO

Durante las partidas en modo solitario jugarás contra un rival artificial, el Autómata.

PREPARACIÓN

Obvia las instrucciones de preparación para 2 jugadores y sigue estas otras:

1. Separa las cartas de runa, de gema y de gólem en montones distintos.
2. Busca las 4 cartas de runa que tienen un cuadrado ☐ en la esquina inferior izquierda. Barájalas y roba una para ti y otra para el Autómata. Quédate la tuya en la mano y coloca la del Autómata boca arriba cerca de ti. Deja junto a ti las otras 2 cartas, pues se usarán en el paso 4.
3. Busca la carta de gema que tiene en la parte inferior izquierda un círculo con un punto en el centro ⊙ y devuélvela a la caja, ya que solo se usa en la versión para 2 jugadores del juego.
4. Si dispones de la expansión de reglas adicionales: Retira todos los gólems con este símbolo ⊙ de ese montón. No se usan en las partidas en modo solitario.
5. Haz un montón con todas las demás cartas y barájalas. Tendrás un montón con cartas de gólem, de gema y de runa.
6. Retira sus 5 cartas superiores y déjalas a un lado. Puede que hagan falta para una acción de recompensa en gemas más adelante durante la partida; consulta el apartado «Recompensa de las cartas de gema» del modo solitario para conocer los detalles.
7. Roba 9 cartas del montón barajado y colócalas en 3 filas de 3 cartas cada una. Da la vuelta a todas esas cartas para que queden boca arriba.
8. Coge las 13 fichas de gema y quédatelas junto a ti.

DESARROLLO DE LA PARTIDA EN MODO SOLITARIO

A menos que se indique otra cosa, sigue las mismas reglas que para las partidas de 2 jugadores.
En tu turno deberás coger 5 cartas del cuadrado y llevar a cabo una acción con cada una a medida que las vayas cogiendo. No rellenes las filas cuando hayas cogido la tercera carta. **Nota: Se te permite realizar una acción de recompensa en gemas incluso aunque no queden fichas de gema en la reserva ni en la del Autómata.**
Una vez que hayas cogido las 5 cartas y llevado a cabo las acciones respectivas con cada una, deben quedar 4 cartas en el cuadrado. Coloca las cartas restantes, junto con las fichas de gema que haya sobre ellas, en la zona del Autómata. Se colocarán de forma diferente en función del tipo de carta:

- **Cartas de gólem:** Estas cartas se convierten inmediatamente en gólems invocados por el Autómata, sin coste alguno. Colócalas juntas para que puedas ver con facilidad cuántos gólems y de qué tipo ha invocado tu contrincante.
- **Cartas de runa:** Pasa por alto todos los efectos e iconos de estas cartas. Colócalas boca abajo formando un montón. Asegúrate de que la carta de runa colocada boca arriba que había recibido el Autómata durante la preparación permanezca aparte. En cualquier momento puedes comprobar cuántas cartas hay en ese montón de cartas de runa.
- **Cartas de gema:** Pasa por alto todos los efectos e iconos de estas cartas. Puedes retirarlas de la partida y devolverlas a la caja.

RECOMPENSA DE LAS CARTAS DE GEMA

En el modo solitario hay una carta de gema exclusiva para ese modo y otras dos cuyo efecto se modifica:

- Obtienes 1 gema inmediatamente. Cuando tengas en la mano las dos cartas que tienen este icono, podrás hacer lo siguiente: Coge, al azar, 2 de las 5 cartas que habían quedado descartadas durante la preparación. Lleva a cabo una acción con una de estas cartas **de forma gratuita**. Eso significa que o bien puedes usarla para invocar un gólem sin necesidad de tener ni gastar las cartas de recursos correspondientes, o bien cogerla como una carta de runa para puntuar sin necesidad de tener 3 fichas de gema ni de pagar 1 ficha de gema. Retira de la partida las otras 4 cartas.

- (Solo en el modo solitario) Obtienes 1 gema de inmediato. En ese turno robas 6 cartas del cuadrado en lugar de 5.

FINAL DE LA PARTIDA EN MODO SOLITARIO

La partida puede terminar de una de estas dos maneras:

- Si en algún momento no puedes llevar a cabo una acción de acuerdo con las reglas del juego, **pierdes la partida** de inmediato.
- Si no quedan suficientes cartas en el montón para formar otro cuadrado de 9 cartas. Cuando eso suceda, calcula tu puntuación de acuerdo con las reglas para 2 jugadores. Luego calcula la puntuación del Autómata según las condiciones que se indican a continuación. Si tu puntuación es igual o mayor que la del Autómata, **ganas la partida.**
  - 2 puntos por cada gólem invocado por el Autómata.
  - 2 puntos por cada gólem invocado del tipo de la carta de runa que el Autómata tenga boca arriba. Se trata de la carta que había recibido durante el paso 2 de la preparación del modo solitario.
  - 3 puntos por cada 2 cartas de runa que el Autómata tenga boca abajo. Al contarlas, asegúrate de no incluir la carta de runa antes mencionada que el Autómata tendrá boca arriba.
  - 1 punto por cada ficha de gema que tenga el Autómata.

VARIANTE DE PUNTUACIÓN AVANZADA PARA EL MODO SOLITARIO

El Autómata obtiene 5 puntos por cada 2 cartas de runa que tenga boca abajo, en lugar de 3.

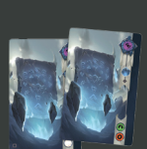
La superficie de la Tierra es sombría, árida y yerma. En el horizonte, unas montañas de barro y arcilla se alzan lentamente hacia el cielo. Adoptan la forma de gigantescos seres mágicos que generan fuerzas elementales a su paso. Se ha invocado a estos gólems para que reconstruyan el mundo, y de ti depende moldearlos.

INFORMACIÓN SOBRE EL JUEGO

Golems es un juego de cartas en el que podrás usar cada carta de dos maneras diferentes. Tendrás la opción, según su tipo, de conservar las cartas como recursos, gastar esos recursos para invocar gólems o acumular poderosas runas que te darán puntos de victoria al final de la partida. ¡Solo saldrá victorioso quien mejor juegue sus cartas!

COMPONENTES

36 cartas de gólem



9 cartas de runa

8 cartas de gema

13 gemas

CRÉDITOS

Diseño del juego: Francesco Testini.
Ilustrador: Sergio Chaves.
Publicación: ThunderGryph Games.
Coordinación del proyecto y dirección artística: Gonzalo Aguirre Bisi.
Revisión del juego: Pierpaolo Paoletti.
Redacción del manual de reglas: Jonathan Cox.
Revisión de las reglas: Cristina Aguirre Bisi.
Diseño gráfico: Daniel Tosco.
Simulaciones publicitarias: Erick Tosco.
Traducción: Juan P. Betanzos Soto.
Revisión: David Martínez del Amor.
Gracias por su apoyo a: Cristina Bisi y Luis González.

IDIOMAS

Las reglas están disponibles en formato digital en thundergryph.com/matchbox

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2.º,
41011 Sevilla, España; support@thundergryph.com
© 2022 ThunderGryph Games, todos los derechos reservados.